

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, pembelajar bahasa Asing semakin meningkat. Begitupun dengan pembelajar Bahasa Jepang. Menurut penelitian yang sudah dilakukan Japan Foundation diketahui bahwa jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia mencapai 745.000 orang, dengan posisi nomor dua tertinggi di dunia (Japan Foundation, 2015). Bila dilihat dari survey tersebut dapat diketahui bahwa mempelajari bahasa khususnya bahasa asing itu sangat penting bagi pembelajar agar memiliki keterampilan lebih untuk hidup bermasyarakat maupun di dunia kerja. Bahasa merupakan alat komunikasi yang membuat hubungan antara manusia lebih terjaga dan berjalan lancar. Dengan adanya bahasa dapat tersampaikan maksud dari pembicara ke lawan bicara. Dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa Jepang ada empat aspek keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar yaitu keterampilan menyimak/mendengar (聞く能力), keterampilan berbicara (話す能力), keterampilan membaca (読む能力) dan keterampilan menulis (書く能力). (Danasasmita, 2009: 76)

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dianggap sulit oleh mahasiswa pembelajar bahasa. Begitu pula dengan mata kuliah *sakubun* (mengarang) dalam Bahasa Jepang sering dianggap sebagai mata kuliah yang paling sulit, baik oleh pembelajar ataupun pengajar. Menurut Sutedi dalam Aneros (2013: 67) pembelajaran dituntut untuk mengarahkan semua keterampilan berbahasa Jepangnya ketika akan menyampaikan suatu ide atau gagasan kedalam bentuk tulisan. Kesulitan yang dialami oleh siswa saat menuangkan ide atau gagasan kedalam tulisannya banyak dari beberapa faktor.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan wawancara kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang tingkat III tahun ajaran 2019-2020 agar tahu permasalahan apa yang dialami oleh mahasiswa. Setelah melakukan wawancara kepada Mahasiswa Bahasa Jepang tingkat III tahun ajaran 2019-

2020 Pendidikan Bahasa Jepang UPI, peneliti mendapatkan hasil bahwa pembelajaran *sakubun* (menulis karangan) itu adalah salah satu mata kuliah yang sulit, selain harus menuangkan semua aspek kebahasaannya, mahasiswa dituntut untuk mengembangkan ide dalam membuat sebuah karangan. Selain itu, pada saat dilakukannya pembelajaran *sakubun* Mahasiswa juga merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan oleh pengajarnya hanya terpaku pada buku sumber saja, sehingga mahasiswa sering bingung untuk mendapatkan ide atau untuk mengembangkannya. Sesuai dengan tujuan pembelajarn *sakubun* di tingkat III tahun ajaran 2019-2020 mahasiswa diharapkan dapat menulis karangan dengan menggunakan, mengaplikasikan, kosakata, tata bahasa, dan ungkapan pada level menengah tinggi dengan tema karangan mengenai sosial, ekonomi, budaya dan teknologi. Juga dapat membuat tulisan dengan media online seperti menulis email dan membuat blog. Widianti, dkk (2019: 4)

Maka dari itu, agar pembelajar mampu secara mudah menuangkan dan mengembangkan gagasan sesuai dengan topik yang di tentukan, pengajar harus memberikan stimulus untuk merangsang kinerja otak. Saat ini banyak media yang dapat menstimulus pembelajar seperti yang dikatakan Herry (2007:6) Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu dengan media visual contohnya pembelajaran dengan menggunakan gambar atau buku, media audio yang contoh pembelajarannya dengan menggunakan tape *recorder*, dan dengan media gabungan audio-visual contohnya pembelajaran yang menggunakan media video atau film.

Sesuai dengan penelitian yang diteliti oleh Mulyani (2014: 88) yang mengatakan dengan menggunakan media visual Media Gambar Kolase dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan bahasa Jepang Siswa, kemampuan siswa meningkat karena diberikan stimulus visual untuk mengembangkan gagasan. Namun pada penelitian yang dilakukan terdapat kekurangan diantara dengan hanya menggunakan media visual gambar kolase pembelajran terasa jenuh dan sulit menyesuaikan gambar yang menarik sesuai tema pembelajaran. Sedangkan menurut Zakaria (2019: 105) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan menggunakan media audio-visual atau video yang berasal dari

Youtube di channel *Nihongo no Mori* sebagai media pembelajaran *kaiwa*, pembelajar merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena terasa lebih menarik. Karena dengan media audio-visual video pembelajar seperti mendapatkan pengalaman secara langsung, sehingga kemampuan bahasa Jepang pembelajar berkembang.

Media-media yang tersedia dapat menjadi alternatif dalam pengajaran, khususnya dalam bahasa Jepang. Menurut Kempt dan Dayton (1998), media dapat memotivasi minat dan tindakan yang direalisasikan dengan bentuk hiburan. Untuk menyajikan informasi, dalam rangka penyajian informasi dihadapkan sekelompok pembelajar.

Dilatar belakang masalah-masalah diatas, penulis membuat sebuah gagasan untuk menerapkan media audio-visual video yang berasal dari situs *youtube* sebagai media yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang untuk mengatasi kendala pengembangan gagasan dalam keterampilan menulis karangan bahasa Jepang (*sakubun*). Atas dasar tersebut penulis melakukan penelitian sesuai latar belakang dengan judul **“Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jepang.”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan agar lebih terarah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis karangan (*sakubun*) sebelum dan sesudah di terapkannya media audio-visual dalam pembelajaran *sakubun*?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah di terapkannya media audio-visual dalam pembelajaran *sakubun*?
3. Bagaimana respon siswa dengan di terapkannya media audio-visual dalam pembelajaran *sakubun*?

Adapun batasan penelitian yang terkait dengan rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada permasalahan kemampuan menulis karangan atau *sakubun* di tingkat III tahun ajaran 2019/2020 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Peneliti difokuskan pada kemampuan menulis mahasiswa dalam menemukan dan mengembangkan ide-ide dalam karangan atau *sakubun*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis karangan bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah digunakannya media audio-visual dalam pembelajaran *sakubun*?
2. Untuk mengetahui adakah perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis karangan bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya media audio-visual dalam pembelajaran *sakubun*?
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran *sakubun*?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang diungkapkan sebelumnya serta dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi wawasan tentang media pembelajaran yang dijadikan sebagai alternatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi dosen yang mengajar *sakubun*, media audio-visual akan menjadi salah satu referensi untuk mengajar menulis, khususnya pada saat memberi stimulus untuk meningkatkan gagasan kepada pembelajar.

- b. Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini siswa dapat menyadari pentingnya keterampilan menulis, khususnya keterampilan menulis karangan. Dan dapat memudahkan siswa dalam mengembangkan sebuah ide atau gagasan untuk menulis sebuah karangan.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan serta minat menulis. Dan dengan adanya penelitian ini peneliti dapat mengembangkan ide gagasan lain. Serta dapat menambah pengalaman di bidang penelitian kebahasaan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab:

Bab I Pendahuluan, membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka membahas tentang pengertian menulis, pengertian mengarang dan pengertian dari menulis karangan bahasa Jepang (*sakubun*), serta tujuan menulis. Media pembelajaran berupa definisi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, definisi media audio visual, jenis-jenis media audio visual, kelebihan dan kekurangan media audio-visual, pengertian situs *youtube* Serta membahas penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan tentang hasil analisis data penelitian, deskripsi data penelitian, deskripsi proses tindakan penelitian, deskripsi data intsumen, analisis data *hasil pretest, treatment, posttest*, analisis data hasil angket dan pembahasan hasil analisis serta pengujian hipotesis penelitian penggunaan media audio visual dalam pembelajaran *sakubun* terhadap Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat III Universitas Pendidikan Indonesia.

Bab V Membahas tentang simpulan hasil penelitian, implikasi, dari hasil penelitian, dan rekomendasi penulis untuk penelitian selanjutnya.